

**Producción de material didáctico diseñado por la cátedra
Tecnología en Comunicación Visual 1A en el marco de actividades
de extensión con la comunidad.
DEL BOCETO AL OBJETO**

DCV Claudia FILA
DCV Carina BOCCANERA
DCV Guillermina MONTENEGRO
Docentes de la Cátedra de Tecnología en Comunicación Visual 1A

A MODO DE INTRODUCCIÓN

El contexto social y educativo no es ni geográfico ni histórico, es cultural. Migraciones, influencias, parámetros, temperamentos raciales, evolución histórica, idiomas, costumbres, ideales y valores, contribuyen a la definición de los contextos sociales y educativos en que operamos. Estos contextos derivan de la cultura de un lugar y también, junto a otros factores, la construyen.

La educación en la Universidad Nacional de La Plata es masiva y gratuita, es un sistema educativo con escasos recursos económicos. Sin embargo, esta circunstancia no hace que la enseñanza sea diferente, solo resulta más difícil.

El compromiso con la sociedad obliga a la cátedra a ofrecer a los estudiantes una formación respetable y a la sociedad que la sostiene, una devolución activa.

FUNDAMENTACIÓN | REFLEXIONES EN FUNCIÓN DE LAS CONDICIONANTES TECNOLÓGICAS

Proceso de visualización del proyecto.

Nuestra actividad es la de la comunicación. Como diseñadores nuestra tarea consiste en crear y comunicar mensajes. Para plasmarlos nos valemos del proceso de visualización del proyecto:

- . Bocetos esquemáticos
- . Bocetos sistemáticos
- . Bocetos acabados

Primeros bocetos

Cualquiera que sea el método utilizado conviene recordar que el tiempo empleado en él es tiempo de pensamiento.

Todos los diseños comienzan por la misma premisa básica, darse cuenta que la función de todo diseño es comunicar información a los públicos de la forma más clara posible.

El paso final en el proceso conceptual consiste en plasmar su idea o su diseño de modo positivo, para que el comitente pueda entenderlo, apreciarlo y dar su conformidad.

El enfoque suele variar según sea la problemática del diseño a resolver.

Los bocetos acabados deben ser de naturaleza exploratoria y deber reflejar perfectamente el producto final. Siendo lo más completo que el tiempo y los recursos permitan.

PROPUESTA | PUESTA EN PRÁCTICA DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Teniendo en cuenta que los estudiantes de diseño durante su carrera emplean la mayor parte de su tiempo elaborando bocetos acabados para clientes inexistentes, la cátedra, propone trabajos con llegada a la comunidad.

Por lo tanto se plantea el diseño y la concreción de un proyecto particular en donde se consoliden los conocimientos adquiridos durante el ciclo lectivo. Y a su vez, permita la evaluación, crecimiento y desarrollo del alumno como parte integrante de un equipo de producción de labores de diseño.

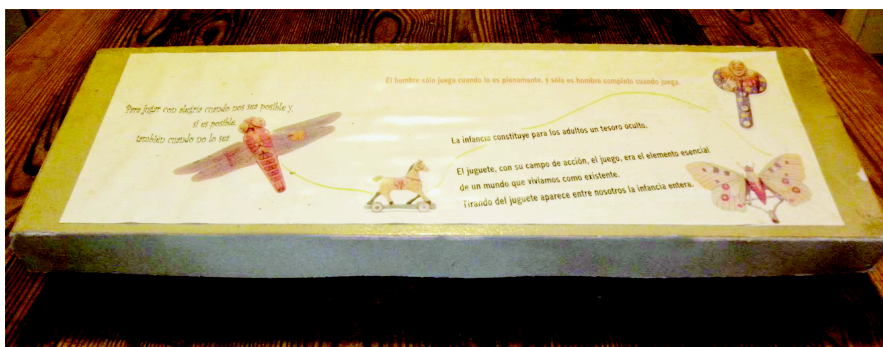
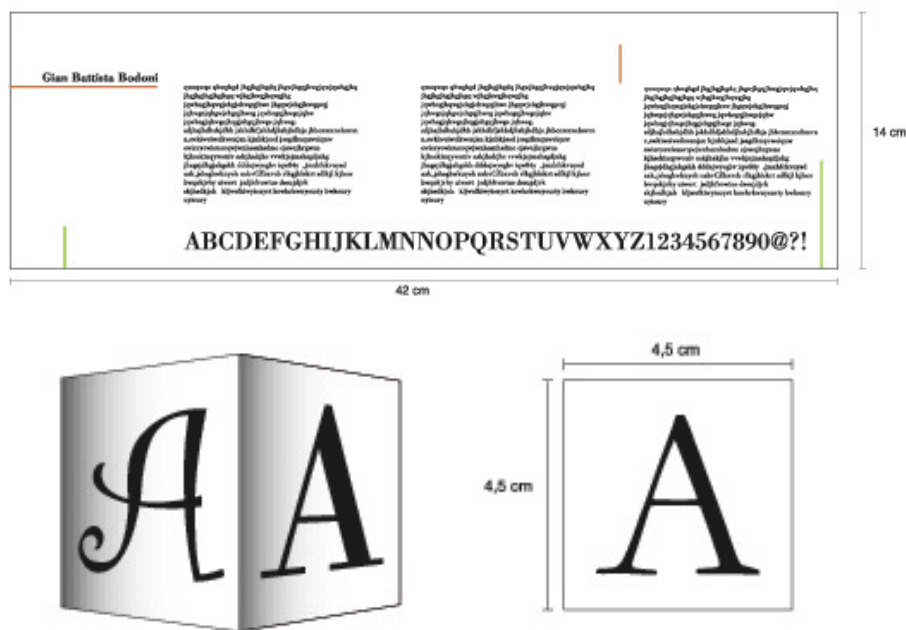
Sobre una consigna determinada y con modalidad de taller, los alumnos darán solución a una propuesta planteada por la cátedra.

Caso 1 | Juego del Alfabeto | Diseño del alfabeto en bloques

Se parte de cubos compactos de madera de arista 4,5 cm pintados con los caracteres.

En cada cara se representa un signo tipográfico correspondiente a cada grupo de la clasificación tipográfica organizada por Francis Thibodeau.

Los alumnos agrupados por comisiones de trabajo buscarán la mejor manera de representar y plasmar el signo.





Caso 2 | Juego de la memoria | Diseño del alfabeto en fichas

El juego contiene 54 fichas. Agrupadas por color y fuente tipográfica en una de sus caras. La información que acompaña a cada signo son los datos de la fundidora, tipógrafo y/o diseñador, año de creación y nombre de la fuente. Toda la misma fue investigada por los propios alumnos.

El revés de cada ficha contiene la identidad de la cátedra generando un mosaico neutro.





Cada juego tiene su caja contenedora, instructivo y reglamento. Todos estos elementos diseñados y producidos por nuestros alumnos.

Criterios de evaluación

Se evalúa:

- . El reconocimiento de instrumentos y materiales
- . La incorporación y experimentación de tecnologías consolidadas y nuevas
- . La transposición del conocimiento de la representación
- . El proyecto
- . La sistematización y producción
- . Las decisiones tomadas durante la práctica

A MANERA CONCLUSIÓN

Educar no es reducible a informar y si bien incluye elementos persuasivos no es tampoco reducible a ellos. En educación la participación activa del usuario del diseño es indispensable. El objetivo del mensaje educativo es el de contribuir al desarrollo.

Toda escuela cuenta con material didáctico, además de este material también existe material educativo, es decir, material que ofrece posibilidades de interpretación, que requiere el desarrollo de juicios de valor y participación de la comunidad educativa.

Al preparar material educativo es indispensable considerar que el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere en forma activa.

En función de implementar este principio, el equipo docente y los estudiantes hemos diseñado una situación didáctica en la cual los receptores (profesores, maestros, médicos, psicólogos, pedagogos, padres, pacientes y alumnos) completan el material propuesto. Consideramos a los receptores como un elemento indispensable en el proceso de comunicación. Su participación en esta actividad lúdica, su entusiasmo y agradecimiento corroboran, avalan y motivan nuestra propuesta.

Los juegos fueron donados a:

- . Hospital Zonal Especializado, Dr. Noel H. Sbarra
- . Hospital de niños Sor María Ludovica
- . Escuela nº 518

BIBLIOGRAFÍA

- Pensamiento Tipográfico. Cátedra Fontana. Buenos Aires, Edicial S. A., 1996
- “Repensar el oficio” en revista tipoGráfica nº 48. Cosgaya, Pablo y De Buen Unna, Jorge. Buenos Aires, 2001.
- El creciente desarrollo tecnológico ha planteado un desafío a los diseñadores: encontrar el justo equilibrio entre el pensamiento y la técnica que les permita controlar y optimizar su propio diseño, en revista tipoGráfica nº 33. Solomon, Martin. Buenos Aires, 1997.
- Ilustración y diseño. Técnicas y materiales. Coordinado por Terence Dalley. H. Blume Ediciones. Madrid, 1981.
- Manual de técnicas de Ray Murray. Editorial GG. Barcelona, 1980.
- Manual de producción del diseñador gráfico. Norman Sanders William Bevington. Editorial GG
- Diseño Gráfico. Alan Swann. Editorial Blumme. Barcelona, 1992.
- Diseño Gráfico y comunicación. Jorge Frascara. Ediciones Infinito. Buenos Aires, 1988.
- El libro en la historia, sus formas usos y modalidades de lectura. UNLP. Prof Dr. Emilio Torné. Agosto 2003.

Producción de material didáctico diseñado por la cátedra Tecnología en Comunicación Visual 1A en el marco de actividades de extensión con la comunidad.

DEL BOCETO AL OBJETO

DCV Claudia FILA

DCV Guillermina MONTENEGRO

DCV Carina BOCCANERA

Docentes de la Cátedra de Tecnología en Comunicación Visual 1A

Eje Temático: Enseñanza y aprendizaje del arte y el diseño

La educación en la Universidad Nacional de La Plata es masiva y gratuita, con escasos recursos económicos. Sin embargo, esta circunstancia no hace que la enseñanza sea diferente, solo resulta más difícil.

El compromiso con la sociedad obliga a la cátedra a ofrecer a los estudiantes una formación respetable y a la sociedad que la sostiene, una devolución activa.

Proceso de visualización del proyecto: Bocetos esquemáticos, sistemáticos y acabados. Cualquiera que sea el método utilizado conviene recordar que el tiempo empleado en él es tiempo de pensamiento.

Todos los diseños comienzan por la misma premisa básica, darse cuenta que la función de todo diseño es comunicar información a los públicos de la forma más clara posible. El paso final en el proceso conceptual consiste en plasmar su idea o su diseño de modo positivo, para que el comitente pueda entenderlo, apreciarlo y dar su conformidad. Los bocetos acabados deben ser lo más completo que el tiempo y los recursos permitan.

Teniendo en cuenta que los estudiantes durante su carrera emplean la mayor parte de su tiempo elaborando bocetos acabados para clientes inexistentes, se proponen trabajos con llegada a la comunidad. Por lo tanto se plantea el diseño y la concreción de un proyecto particular en donde se consoliden los conocimientos adquiridos durante el ciclo lectivo. Y a su vez, permita la evaluación, crecimiento y desarrollo del alumno como parte integrante de un equipo de producción de labores de diseño.

Caso 1 | Juego del Alfabeto | Diseño del alfabeto en bloques

Se parte de cubos compactos de madera pintados con los caracteres. En cada cara se representa un signo tipográfico correspondiente a cada grupo de la clasificación tipográfica organizada por Francis Thibodeau. Los alumnos agrupados por comisiones de trabajo buscarán la mejor manera de representar y plasmar el signo.

Caso 2 | Juego de la memoria | Diseño del alfabeto en fichas

El juego contiene 54 fichas. Agrupadas por color y fuente tipográfica en una de sus caras. La información que acompaña a cada signo son los datos pertinentes. Toda la misma fue investigada por los propios alumnos. El revés de cada ficha contiene la identidad de la cátedra generando un mosaico neutro.

Cada juego tiene su caja contenedora, instructivo y reglamento. Todos estos elementos diseñados y producidos por nuestros alumnos.

Al preparar material educativo es indispensable considerar que el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere en forma activa.

En función de implementar este principio, el equipo docente y los estudiantes hemos diseñado una situación didáctica en la cual los receptores completan el material propuesto. Consideramos a los éstos como un elemento indispensable en el proceso de comunicación. Su participación en esta actividad lúdica, su entusiasmo y agradecimiento corroboran, avalan y motivan nuestra propuesta.

Los juegos fueron donados a: Hospital Zonal Especializado, Dr. Noel H. Sbarra | Hospital de niños Sor María Ludovica | Escuela nº 518.

CURRICULUM VITAE DE AUTORAS

Claudia Margarita Fila: Diseñadora en Comunicación Visual. FBA | UNLP.

Profesora Titular de la Cátedra Tecnología Comunicación Visual I (desde 2009), Profesora adjunta de la Cátedra Tecnología Comunicación Visual IV (desde 1987) en la carrera DCV | FBA | UNLP. Coordinadora de la Lic. en Diseño Gráfico FAD | UCALP (desde 1996).

Profesora Titular Taller de Diseño I a IV y Sist. de Producción I a III FAD | UCALP (desde 1995). Directora Proyecto PID " El Libro en el Río de La Plata. Modificaciones de este producto editorial desde 1810 a la actualidad"

e-mail: claudiafila@hotmail.com

Montenegro, Guillermina: Diseñadora en Comunicación Visual. FBA | UNLP.

Profesora adjunta en la Cátedra de Tecnología en Comunicación Visual 1A (desde 2009) JTP Taller de Diseño III FAD | UCALP (1997-2000). Docente ISCI, La Plata, en Taller de Dibujo (1995-1996). Co-directora del PID "El libro en el Río de La Plata. Modificaciones de este producto editorial desde 1810 a la actualidad".

e-mail: monteayllon@yahoo.com.ar

Carina Alejandra Boccanera Diseñadora en Comunicación Visual. FBA | UNLP.

Ayudante diplomada en la Cátedra de Tecnología de Comunicación Visual 1A y II FBA | UNLP (desde 1994). JTP Sistemas de Producción II FAD | UCALP (desde 2003). Profesora Titular Seminario de Computación Gráfica FAD | UCALP (desde 2003). Integrante del PID "El libro en el Río de La Plata. Modificaciones de este producto editorial desde 1810 a la actualidad".

e-mail: cboccanera@ciudad.com.ar